

コース名：学習理論体験 2（スキナーと遊ぼう）

（吉田雅巳）

対 象：全

目 標：学習理論の一面だけを活用したメディア活用の講習を受講することにより、学習理論の特性、有用性、自己の教育環境への適応を体感する。

研修時間：1日

研修内容（研修方法）：

<導入> 講義

* 学習理論の概要

スキナーのオペラント条件付け

- ・学習は明らかな行動の変化の機能である。
- ・行動の変化は、環境で起こる事象（刺激）への個人的反応の結果である。
- ・反応は、ことばの定義や、ボールを打ったり、数学の問題を解いたりという結論を作る。
- ・反応は、刺激に応答させるだけでなく、引き出すことができる。

* 教材の紹介（タイピング練習の教本、およびコンピュータ）

<学習形態> 講義と実習（個別学習）

－教 師：学習課題の説明（タイプ訓練授業の設計）

—— ステップ1 ——

－教 師：活動説明（教本分析）

教本を読み、タイプ指導の手順を学ぶ

—— ステップ2 ——

－教 師：活動説明（強化要素の思索）

- － 学習者：正の強化因子を思索する：言語的な誉めことば、地位を与える、成就感を与える、満足感を与えるなどの教師行動をできるだけたくさん考える。
- － 学習者：負の強化因子を思索する。負の強化因子とは正の強化因子の逆の刺激ではない。罰である、これはその反応を少なくする効果をもつ。

—— ステップ3 ——

－教 師：活動説明（教授環境の設計）

- － 学習者：剥奪と報酬の提示により学習者の衝動（モチベーション）を喚起する方法を創案する。

（例）1分間に100字打ち込めるようになれば、1号級昇進させます。

1分間に60字以内だと1号級給与を下げます。 などの設定を考える。

—— ステップ4 ——

－教 師：活動説明（授業設計）

－ 学習者：

- ・段階的な訓練を設計する。

- ・各段階（ステップ）では学習者の反応がいつも正解となり、それゆえいつも正の強化となるように難易度を調整する。
- ・各段階では、訓練の達成を即時に評価する。
- ・評価基準は達成行動の程度による
- ・即時に正あるいは負の強化を行う。
- ・訓練プログラムの最初に達成すべき目標を学習者に明確にしさらに教授環境への対応も行う。

—— ステップ5 ——

－教 師：活動説明（実施）

－ 学習者：

学習者の作成した訓練計画のうちの一つを取り上げ、その設計者が教師役となり他の参加者全員が生徒役になり授業を行う。

プログラムの評価は、設定された目標を何人の生徒役が達成できたかで判断する。学習者の心的な情動や感想は評価しない。

—— ステップ6 ——

－教 師：活動説明（学習事項の適用）

－ 学習者：自分の研究室での活動、教育活動でこの方策が適用可能な場面、機器操作を探す。そしてできるだけたくさん列举する。

研修評価の観点：

- ・ステップ2：列举の数
- ・ステップ3：強化の数とそれぞれのインパクト（これについては相互評価する）
- ・ステップ4：各段階の学習内容の量や難易度の適切性
- ・ステップ5：達成度（人数%）
- ・ステップ6：列举の数および、相互評価による人気度

ラショナル：

授業を企画することにより、その特性を体感する。さらに、素材としてメディア活用を行うことにより、メディアへ親しむ機会を持つ。扱った学習理論のすべてを網羅しているわけではないので、感じた問題点や応用、興味は、自己学習で継続して学べるように支援する。

参考文献：

Skinner,B.F.(1950), Are theories of learning necessary?, Psychological Review, 57(4), 193-216
 Skinner,B.F.(1953), Science and Human Behavior, New York:Macmillan
 Skinner,B.F.(1968), The Technology of Teaching, New York:Appleton-Century-Crofts
